

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL  
KEBUDAYAAN DAERAH LAMPUNG**



**Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi  
Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1  
dalam Ilmu Tarbiyah**

Oleh :

**APRIANI WULAN SARI  
NPM. 1611100512**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN  
INTAN LAMPUNG  
1442 H / 2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL  
KEBUDAYAAN DAERAH LAMPUNG**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah**

**Oleh**

**APRIANI WULAN SARI**

**NPM. 1611100512**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : Nurul Hidayah, M. Pd**

**Pembimbing II : Anton Tri Hasnanto, M. Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H/2020 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini bermula dari identifikasi masalah yaitu dalam proses pembelajaran disekolah masih berpusat kepada pendidik sehingga kurang antusias pembelajaran peserta didik. Dalam memahami pembelajaran kebudayaan Lampung belum ada ketertarikan dan media yang digunakan kurang bervariasi. Sehingga perlu dikembangkan produk berupa komik sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk media pembelajaran komik kearifan lokal kebudayaan daerah Lampung. Media pembelajaran komik dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi pendidik dan peserta didik. Dengan adanya komik kearifan lokal kebudayaan daerah Lampung peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil validator, didapat data para ahli memperoleh nilai rata-rata presentase skor ahli materi sebesar 82,5% dengan kategori sangat layak, nilai rata-rata dari ahli media sebesar 91,88% dengan kategori layak, nilai rata-rata dari ahli bahasa sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak, respon pendidik memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,67% dengan kategori sangat layak, dan respon peserta didik kelompok kecil MIS Daru Huda nilai persentase sebesar 93,7% dengan kategori sangat layak, kelompok besar SD N 1 Kematong nilai persentase sebesar 89,92% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa komik kebudayaan daerah Lampung yang dikembangkan sangat layak digunakan media pembelajaran.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Komik, Kebudayaan Lampung*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Apriani Wulan Sari  
NPM : 1611100512  
Jurusan : PGMI  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kebudayaan Daerah Lampung Kelas V MI/SD”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri, bukan diduplikasi dari karya orang lain kecuali bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpanan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis  
Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 2020

Penulis

Apriani wulan Sari

NPM. 1611100512





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL KEBUDAYAAN DAERAH  
LAMPUNG**

Nama

**APRIANI WULAN SARI**

NPM

**1611100512**

Prodi

**Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

Fakultas

**Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Nurul Hidayah, M. Pd**

**NIP. 19780505 201101 2 006**

**Pembimbing II**

**Anton Tri Masnanto, M. Pd**

**NIP.**

**Mengetahui,  
Ketua Prodi PGMI**

**Syofnidah Ifrianti, M. Pd**

**NIP. 19691003199702002**





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL KEBUDAYAAN DAERAH LAMPUNG** yang disusun oleh: **APRIANI WULAN SARI, NPM. 1611100512**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMD), Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Kamis, tanggal 22 Desember 2020 pukul 10.00-12.00 WIB. tempat: *Virtual Google Meet*

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

Sekretaris : Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I

Penguji Utama : Drs. Ahmad Sodik, M. Ag

Penguji Pendamping I : Nurul Hidayah, M. Pd

Penguji Pendamping II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd  
NIP. 196408281988032002



## MOTTO

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ

لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

“Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling takwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal”.

(Qs. Al-Hujurat: 13)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Latjnah Pentashilan Mushaf Al-Qur'an* (Bekasi, PT: Citra Mulia Agung, 2017), h. 78

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah teriring doa'a dan rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua ayah dan mama tercinta ayah Dahrin dan mama Sumiati yang telah membimbing, mendidik, dan mendoakan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 dengan baik.
2. Untuk Kakek ku tersayang A'Qori dan saudara-saudara ku yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi.
3. Untuk kakak dan adik-adiku tersayang yang telah memberikan semangat dan kekuatan.
4. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung



## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis dilahirkan di Jakarta pada tanggal 05 April 1998, Anak pertama dari pasangan ayah Dahrin dan mama Sumiati. Penulis menempuh pendidikan TK Ar Ridho Kapuk Jakarta diselesaikan pada tahun 2004, Sekolah Dasar Negeri 16 Jakarta Barat diselesaikan pada tahun 2010. Pendidikan dilanjutkan di SMP Negeri 249 Jakarta Barat diselesaikan pada tahun 2013. Penulis mengenyam pendidikan MAN 16 Jakarta lulus pada tahun 2016.

Pada tahun 2016, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung melalui jalur tes. Pada tahun 2019 penulis melaksanakan KKN di Desa Purwodadi Dalam Kecamatan Tanjung Sari dan PPL di MIS Darul Hudang Campang Raya.

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim,

Syukur alhamdulillah penulis ucapan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah dan karunia-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kebudayaan Daerah Lampung”.

Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana. M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd dan Nurul Hidayah, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd dan Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd selaku pembimbing I dan pembimbing II dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah memberikan ilmu pengetahuan serta wawasan kepada penulis



selama menuntut di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

5. Ibu kepala sekolah dari dua sekolah ibu Ruksiyah dan ibu Hj. Sri Amnah. Terima kasih telah mengizinkan saya melakukan penelitian.
6. Ibu Sri S.Pd.I selaku waki kelas V di MIS Darul Huda Campang Raya. Selaku Fitriana, S.Pd selaku wali kelas V di SD Negeri 1 Kedaton Bandar Lampung.
7. Seluruh keluarga yang tiada hentinya memberikan dukungan moral dan material serta sebagai sumber motivasi terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman seperjuangan yang tiada henti memberikan dorongan dan bantuan kepada penulis dan teman-teman angkatan 2016 Khususnya kelas K dan teman-teman KKN serta PPL.
9. Semua pihak yang telah kontribusi dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih banyak telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan, karena keterbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca. Aamiin Ya Robbal Alamin.

Bandar Lampung, 2020

Penulis

Apriani Wulan Sari

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
SURAT PERYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Pembatasan Masalah .....	11
D. Perumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Penelitian .....	12
F. Manfaat Penelitian .....	12
G. Spesifikasi Produk.....	13
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Konsep Pengembangan Model.....	15
B. Acuan Teoritik .....	18
1. Media Pembelajaran.....	18



a. Pengertian Media Pembelajaran.....	18
b. Tujuan Media Pembelajaran .....	21
c. Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	22
d. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	24
e. Fungsi Media Pembelajaran .....	27
f. Manfaat Media Pembelajaran .....	29
2. Media Pembelajaran Komik.....	30
a. Pengertian Media Grafis .....	30
b. Hakikat Komik .....	31
c. Jenis-Jenis Komik .....	35
d. Syarat-Syarat Komik.....	37
e. Unsur-Unsur Komik.....	39
f. Kelebihan dan Kelemahan Komik .....	41
3. Kearifan Lokal Kebudayaan Daerah Lampung.....	42
C. Penelitian Relevan.....	50
D. Desain Model .....	54

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	56
B. Karakteristik Sasaran Penelitian .....	56
C. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	57
D. Langkah-langkah Pengembangan Model.....	58
E. Pengumpulan Data dan Analisis Data .....	62

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran .....	71
B. Pembahasan.....	113

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	117
B. Saran.....	118

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Kelompok Media Instruksional.....	25
Tabel 2 Berbahasa Api dan Nyow .....	50
Tabel 3. Instrumen Ahli Materi.....	63
Tabel 4. Instrument Ahli Media .....	63
Tabel 5. Instrument Ahli Bahasa.....	64
Tabel 6. Instrumen Respon Pendidik .....	65
Tabel 7. Instrument Peserta Didik.....	66
Tabel 8. Kriteria Skor.....	69
Tabel 9. Skala likert .....	70
Table 10. Waktu Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan .....	71
Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1.....	83
Tabel 12. Hasil Validas Ahli Media Tahap 2.....	85
Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 .....	88
Tabel 14. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2 .....	91
Tabel 15. Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 .....	94
Tabel 16. Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2 .....	97
Tabel 17. Saran dan Masukan Validasi Media.....	100
Tabel 18. Saran atau Masukan Validasi Materi .....	101
Tabel 19. Saran atau Masukan Validasi Bahasa .....	103
Tabel 20. Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Kecil.....	106
Tabel 21. Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Besar .....	107
Tabel 22. Hasil Respon Pendidik .....	110





## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Langkah-langkah pengembangan menurut ADDIE .....	16
Gambar 2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	29
Gambar 3. Prosedur penelitian yang digunakan .....	56
Gambar 4. Buku yang digunakan disekolah .....	73
Gambar 5. Proses pembuatan naskah cerita .....	76
Gambar 6. Proses sebelum diberi teks dan warna .....	76
Gambar 7. Proses yang telah diberi warna .....	77
Gambar 8. Proses yang telah diberi teks dan warna .....	77
Gambar 9. Cover komik .....	79
Gambar 10. Daftar isi .....	80
Gambar 11. Isi Cerita .....	81
Gambar 12. Kata Pengantar .....	81
Gambar 13. Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 .....	85
Gambar 14. Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2 .....	87
Gambar 15. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 .....	90
Gambar 16. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2 .....	92
Gambar 17. Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 .....	96
Gambar 18. Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2 .....	99
Gambar 19. Perubahan cover .....	101
Gambar 20. Pergantian Latar Belakang .....	102
Gambar 21. Materi Isi yang Lebih Dipadatkan .....	102
Gambar 22. Perubahan Huruf Diawal pada Setiap Judul .....	103
Gambar 23. Perubahan Huruf yang Salah .....	104
Gambar 24. Hasil Uji Kelompok Kecil dan uji kelompok besar .....	109
Gambar 25. Respon pendidik .....	112

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Pra Penelitian SD 1 Kedaton.....	124
Lampiran 2. Surat Balasan Pra Penelitian SD 1 Kedaton .....	125
Lampiran 3. Surat Pra Penelitian MIS Darul Huda.....	126
Lampiran 4. Surat Balasan Pra Penelitian MISD Darul Huda .....	127
Lampiran 5. Lembar Wawancara Pra Penelitian 1.....	128
Lampiran 6. Lembar Wawancara Pra Penelitian 2.....	129
Lampiran 7. Silabus Kelas V Bahasa Lampung.....	133
Lampiran 8. Kisi-kisi Instrument Validasi Media Komik Kebudayaan .....	140
Lampiran 9. Surat Pengantar Validasi Ahli Materi 1.....	142
Lampiran 10. Surat Pengantar Validasi Ahli Materi 2.....	143
Lampiran 11. Berita Acara Validasi Materi .....	144
Lampiran 12. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi .....	145
Lampiran 13. Lembar Penilaian Ahli Materi 1 .....	146
Lampiran 14. Lembar Penilaian Ahli Materi 2 .....	156
Lampiran 15. Surat Pernyataan Validator Materi 1 .....	166
Lampiran 16. Surat Pernyataan Validator Materi 2 .....	167
Lampiran 17. Surat Pengantar Validasi Ahli Media 1 .....	168
Lampiran 18. Surat Pengantar Validasi Ahli Media 2 .....	169
Lampiran 19. Berita Acara Validasi Ahli Media .....	170
Lampiran 20. Kisi-kisi Instrument Penilaian Ahli Media.....	171
Lampiran 21. Lembar Penilaian Ahli Media 1 .....	172
Lampiran 22. Lembar Penilaian Ahli Media 2 .....	180
Lampiran 23. Surat Pernyataan Validator Media 1.....	187
Lampiran 24. Surat Pernyataan Validator Media 2.....	188
Lampiran 25. Surat Pengantar Validasi Ahli Bahasa 1 .....	189
Lampiran 26. Surat Pengantar Validasi Ahli Bahasa 2.....	190
Lampiran 27. Berita Acara Validasi Bahasa .....	191
Lampiran 28. Kisi-kisi Instrument Penilaian Ahli Bahasa .....	192
Lampiran 29. Lembar Penilaian Ahli Bahasa 1 .....	193
Lampiran 30. Lembar Penilaian Ahli Bahasa 2 .....	201
Lampiran 31. Surat Pernyataan Validator Bahasa 1 .....	209
Lampiran 32. Surat Pernyataan Validator Bahasa 2 .....	210
Lampiran 33. Surat Penelitian SDN 1 Kedaton .....	211
Lampiran 34. Surat Balasan Penelitian SDN 1 Kedaton.....	212
Lampiran 35. Surat Penelitian MIS Darul Huda.....	213
Lampiran 36. Surat Balasan MIS Darul Huda .....	214
Lampiran 37. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pendidik .....	215
Lampiran 38. Angket Respon Pendidik 1 .....	216
Lampiran 39. Angket Respon Pendidik 2 .....	220
Lampiran 40. Kisi-Kisi Penilaian Peserta Didik.....	225
Lampiran 41. Sampel Respon Peserta Didik Uji Kelompok Kecil.....	225
Lampiran 42. Sampel Respon Peserta Didik Uji Kelompok Besar .....	275

Lampiran 43. Data Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil .....	285
Lampiran 44. Data Hasil Analisis Uji Kelompok Besar .....	288
Lampiran 45. Pengesahan Seminar Proposal .....	292
Lampiran 46. Nota Dinas Pembimbing 1 .....	293
Lampiran 47. Nota Dinas Pembimbing 2 .....	294
Lampiran 48. Kartu Konsultasi Pembimbing 1 .....	295
Lampiran 49. Kartu Konsultasi Pembimbing 2 .....	296
Lampiran 50. Dokumentasi .....	298



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Semakin baik pendidikan suatu bangsa, semakin baik pula kualitas bangsa. Pendidikan dinilai sebagai suatu hal yang mutlak yang harus dimiliki oleh seluruh anak Indonesia, karena mereka yang akan meneruskan perjuangan bangsa Indonesia kelak. Itulah asumsi secara umum terhadap program pendidikan suatu bangsa. Secara faktual pendidikan menggambarkan aktivitas kelompok orang seperti guru dan tenaga pendidikan lainnya melaksanakan pendidikan untuk orang-orang muda bekerja sama dengan orang-orang yang berkepentingan. Kemudian secara perpektif adalah memberi petunjuk bahwa pendidikan adalah muatan, arahan, pilihan yang di tetapkan sebagai wahana pengembangan masa depan anak didik.

Dalam perkembangan pendidikan berarti bimbingan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa.<sup>1</sup> Dalam islam pendidikan sebagai upaya untuk meningkatkan ilmu pengetahuan seluas-luasnya juga terkandung dalam sebagai surat maupun yang menerangkan bahwa pendidikan itu memang sangat penting bagi kehidupan manusia salah satunya ada didalam surat Al Jatsiyah ayat 13 yang berbunyi:

---

<sup>1</sup> Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Depok: Rajawali, 2017), h. 1.



وَسَخَّرَ لَكُم مَّا فِي السَّمَوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا مِّنْهُ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ﴿١٣﴾

*Artinya: “Dan Dia telah menundukkan untukmu apa yang di langit dan apa yang di bumi semuanya, (sebagai rahmat) daripada-Nya. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang berfikir” (Qs. Al.Jatsiyah: 13).<sup>2</sup>*

Jadi dapat disimpulkan bahwa seluruh langit dan bumi akan ditundukan oleh Allah SWT bagi umat manusia melalui ilmu pengetahuan diberikan mereka yang mau melibatkan akalnya dan menggunakan pikirannya. Islam mendorong umatnya untuk mencari dan mengembangkan ilmu pengetahuan guna kesejahteraan umat baik lahir maupun batin. Selain alquran surat Al Jatsiyah ayat 13, ayat lain menjelaskan dalam menghasilkan generasi yang berguna dan bermanfaat bagi setiap muslim dan muslimah wajib menuntut ilmu, Sehingga menuntut ilmu bisa dilakukan dengan belajar yang bersungguh-sungguh. Allah SWT berjanji ia akan meningkatkan derajat orang-orang yang berilmu. Termasuk dalam ayat Al-qur'an yang menyebutkan keutamaan bagi setiap umat muslim laki-laki dan perempuan untuk menuntut ilmu, salah satu firman Allah SWT dalam Q.S Ali Imran ayat 18 yang berbunyi:

شَهِدَ اللَّهُ أَنَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ وَالْمَلَائِكَةُ وَأُولُوا الْعِلْمِ قَائِمًا بِالْقِسْطِ ۚ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ ﴿١٨﴾

*Artinya: “Allah menyatakan bahwasanya tidak ada Tuhan melainkan dia (yang berhak disembah), yang menegakkan keadilan. para malaikat dan orang-orang yang berilmu (juga menyatakan yang demikian itu). tak ada Tuhan melainkan dia (yang berhak*

<sup>2</sup> Departemen RI, *Al-Qur'an dan terjemahan* (Bandung: Diponogoro, 2017), h. 500.

*disembah), yang Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana” (Q.S. Ali Imran : 18).*<sup>3</sup>

Dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kunci utama setiap manusia untuk menuntut ilmu dengan belajar akan merubah perilaku dan dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar dengan perubahan perilaku yang baik akan bersifat pengetahuan dan tingkah laku. Perubahan itu sendiri terjadi karena usaha seseorang yang ingin belajar bersungguh-sungguh sehingga akan menghasilkan pembelajaran yang positif. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh untuk mendidik peserta didik.<sup>4</sup> Dengan demikian mampu mengarahkan melalui interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya. Dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan oleh peserta didik.

Sumber belajar yang dapat digunakan oleh peserta didik yaitu media. Menurut Atwi Suparman media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim kepada penerima.<sup>5</sup> Media dan sumber pembelajaran yang mendukung merupakan suatu bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.<sup>6</sup> Sehingga dengan adanya media dalam proses pembelajaran dapat merangsang, dan minat serta perhatian peserta didik dengan demikian proses belajar terjadi secara efektif.

Perlunya media pembelajaran bagi peserta didik bukan saja dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang mereka miliki tetapi juga dapat

---

<sup>3</sup> *Ibid.*, h. 52.

<sup>4</sup> Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran* (Jakarta: Pustaka Belajar, 2016), h. 52.

<sup>5</sup> *Ibid.*, h. 144.

<sup>6</sup> Zinnurain, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Sholat untuk Sekolah Dasar”, *jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 2 No.2 (Oktober 2015), h. 158.

menghasilkan keseragaman pengamatan, dapat membangkitkan keinginan dan aktivitas belajar, dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis berkaitan dengan pemahaman mereka, serta memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkrit sampai yang abstrak.<sup>7</sup> Media sebagai sarana yang membantu para pendidik, media dalam proses pembelajaran berupa fisik yang disajikan sebuah pesan serta merangsang pikiran peserta didik untuk belajar, alat-alat tersebut bisa berupa media grafis.

Media grafis merupakan salah satu media yang dapat mengomunikasikan kebenaran-kebenaran dan pemikiran-pemikiran secara nyata serta berpengaruh melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan ilustrasi.<sup>8</sup> Media ini sangat tepat untuk tujuan menyampaikan informasi dalam bentuk rangkuman yang dipadatkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa media merupakan pembawa informasi sumber pendidik menuju penerima peserta didik. Dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa yang lebih baik, bahwa kehadiran media pembelajaran sesuatu yang bisa membantu pendidik dalam pembelajaran. Sebagai seorang pendidik yang berpotensi harus dapat membuat dan memanfaatkan media sebaik mungkin secara menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik dalam minat belajar.

Media pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran yaitu media grafis yaitu media komik. Dengan media peserta didik tidak terasa sedang belajar

---

<sup>7</sup> Iseu Synthia Permatasari, Nana Hendracipta dan Aan Subhan Pamungkas, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Hands Move* dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS", *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 6 No. 1 (Juni 2019), h. 35.

<sup>8</sup> Nana Sudjana dan Ahamd Rifai, *Media Pengajaran* (Bandung: SBAgensindo, 2019), h. 27.

sambil bermain. Wujud media ini berupa media sederhana dengan kumpulan karakter kartun yang terkandung satu buku komik. Komik dapat mempengaruhi peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu membaca.

Peneliti menggunakan media komik jenis didaktis karena komik ini memiliki fungsi hiburan dan juga dimanfaatkan secara langsung untuk tujuan edukatif atau pendidikan.<sup>9</sup> Pengembangan komik didaktis diperlukan unsur-unsur dalam pengembangannya, sehingga dapat memenuhi syarat komik didaktis sebagai media pembelajaran. Bahwa komik bersifat didaktis karena gambar memiliki cara ampuh untuk menyampaikan berbagai gagasan kepada anak-anak dan publik yang buta huruf.<sup>10</sup> Oleh karena itu dengan adanya buku komik menjadi alternatif media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau informasi kepada siswa. Selain itu akan memotivasi siswa agar semangat belajar karena didalam buku komik terdapat perpaduan cerita, ilustrasi, gambar, dan warna yang dapat menjadi sarana rekreasi sekaligus edukasi siswa.

Penggunaan media komik dapat dijadikan salah satu solusi untuk mengatasi pemahaman sekaligus kejenuhan siswa dalam menerima materi. Jadi komik dalam pemakaian yang sangat luas dengan ilustrasi berwarna dan dapat menarik semua siswa dari berbagai tingkat usia. Untuk peserta didik lebih semangat dalam belajar dengan media komik. Komik

---

<sup>9</sup> Eddy Noviana, Munjiatun, dan Nofrico Afendi, "Media Pembelajaran Komik Sebagai Sarana Literasi Informasi Dalam Pendidikan Mitigasi Bencana di Sekolah Dasar", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (2019), h. 65.

<sup>10</sup> Irmayanti Nur Aini, Agus Nuryatin, "Pengembangan Buku Komik Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai dan Isi Cerita Hikayat," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 8 No. 2 (2019), h. 110.



merupakan suatu bentuk berupa kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca khususnya peserta didik.<sup>11</sup> Oleh karena itu, sangat tepat jika seorang pendidik melakukan pengembangan komik menjadi media pembelajaran.

Komik juga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang baik untuk dapat diperhatikan peserta didik, karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan media grafis lainnya. Selain media komik dapat memanfaatkan suatu alur cerita bergambar, menarik dan sebagai kunci utamanya mengandung unsur-unsur humor yang tinggi, karena media komik dapat dibaca kembali ketika peserta didik mengulangi memahami materi yang tertuang didalam media komik tersebut<sup>12</sup>. Media pembelajaran dengan menggunakan komik pada materi kearifan lokal kebudayaan daerah lampung sangat cocok.

Kearifan lokal bermula pada sebuah pikiran masyarakat yang dianggap seperti pikiran yang bagus lalu sebagai pegangan hidup rakyat. Pegangan adapun kearifan lokal tersebut dilandasi melalui rasa ketentraman serta kedamaian pada rakyat. Nilai kearifan lokal tersebut mewujudkan aturan-aturan yang saat ini meningkat di masyarakat bagi aktivitas bersama-sama. Dalam prosedur penetapan aturan-aturan kearifan lokal yang mengarahkan dalam bentuk tingkah laku masyarakat yang baik.

---

<sup>11</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi Ke-2 Revisi* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 145.

<sup>12</sup> Ella Coraima Dewi, Isroah, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Akuntansi pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI", (Yogyakarta: *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia Edisi 7*, 2016), h. 3.

Tingkah laku kearifan lokal tersebut membentuk perilaku yang searah beserta adab dan adat yang dianggap benar bagi masyarakat yang melakukan aktivitas.<sup>13</sup> Disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan perilaku positif manusia dalam berhubungan dengan alam dan lingkungan sekitar yang bersumber dari nilai agama, adat istiadat, dan budaya setempat. Kebudayaan yakni suatu pemaduan serta pengelompokkan dari suku bangsa yang beraneka kebudayaan, tapi memiliki sebagian unsur dan ciri menonjol yang sejenis.

Pengelompokkan sebagian kebudayaan pada suatu daerah kebudayaan dilakukan berlandaskan pada persamaan ciri-ciri yang menonjol. Ciri-ciri tersebut bukan sekedar berbentuk unsur kebudayaan fisik, melainkan pula unsur-unsur kebudayaan yang lebih abstrak pada pola sosial ataupun pola budaya.<sup>14</sup> Karena kebudayaan Lampung ini adalah salah satu cerita yang mendidik, sehingga kebudayaan Lampung tersebut sebagai upaya untuk dapat tetap dan melestarikan adat budaya tradisi masyarakat Lampung. Bagi peserta didik menambah ilmu tentang kebudayaan daerah Lampung.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan suatu media pembelajaran dalam media grafis yaitu berbentuk komik, yaitu media komik berupa kearifan lokal kebudayaan daerah Lampung. Media tersebut merupakan pengembangan dari kebudayaan daerah Lampung dalam bentuk narasi yang diubah dalam bentuk komik. Media dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran kebudayaan daerah Lampung peserta didik dikelas V MI Darul Huda dan SDN

---

<sup>13</sup> Ira Anisa Purwaningrun, "Menggali Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Cerita Rakyat dari Pulau Jawa," *Jurnal Studi Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 8 No. 2 (Juli 2019), h. 43.

<sup>14</sup> Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 221-222.

1 Kedaton. Media komik daerah Lampung yang akan dikembangkan berisi serangkaian petunjuk akan memudahkan peserta didik dalam kebudayaan daerah Lampung. Komik kebudayaan daerah Lampung akan disusun dengan bahasa yang komunikatif bagi peserta didik khususnya pada usia anak-anak. Karena kebudayaan daerah Lampung memiliki manfaat untuk peserta didik, yaitu dapat menambah pengetahuan pengalaman hidup peserta didik seperti adat istiadat, moral, agama dan kebudayaan.

Berdasarkan Hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada Peneliti melakukan pra penelitian dengan guru kelas V di MI Darul Huda dan SDN 1 Kedaton dengan memperoleh hasil bahwa dari 2 guru bidang studi bahasa Lampung dikelas V yaitu bapak Roby Cahyadi, S. Pd guru Bahasa Lampung kelas V MI Darul Huda menggunakan media menjelaskan bahwa berlangsungnya proses pembelajaran diawali dengan menggunakan metode ceramah, menjelaskan terlebih dahulu tentang materi, dengan hanya menggunakan buku paket dan terkadang menggunakan proyektor. Selama ini belum pernah menggunakan media berbasis komik, pandangan pendidik kelas V MI Darul Huda terhadap media pembelajaran berbasis komik, menurutnya pembelajaran dengan menggunakan media komik akan membuat peserta didik tidak mudah jenuh saat proses pembelajaran dan menarik minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran akan mudah diingat. Kemudian Ibu Wiwin Harian S. Pd selaku guru Bahasa Lampung kelas V SDN 1 Kedaton menjelaskan media yang digunakan dalam pembelajaran hanya berupa buku cetak. Pendidik memberikan informasi bahwa disekolah sudah menggunakan

media dalam proses pembelajaran tetapi belum menggunakan media yang bervariasi sehingga peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan.

Masih terdapat beberapa permasalahan, yaitu pada kegiatan pembelajaran Bahasa Lampung yang dilakukan oleh pendidik sehingga peserta didik kurang terlibat pada proses belajar mengajar dan masih sering mencatat, aktivitas pembelajaran didominasi oleh pendidik sedangkan peserta didik cenderung pasif. Peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dikarenakan penduduk mayoritas daerah lingkungan sekolah bukan berasal dari Lampung saja, terlihat ketika pendidik meminta peserta didik untuk menyimak. Banyak peserta didik yang kurang perhatian terlihat dari reaksi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan peserta didik sehingga peserta didik kurang merespon. Agar peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam belajar dan untuk meningkatkan motivasi belajar serta merangsang pikiran dan imajinasi peserta didik dapat dilakukan dengan salah satu cara yang bisa digunakan, yaitu seperti menyajikan materi kearifan lokal kebudayaan Lampung dengan cara yang lebih menarik perhatian peserta didik dapat digunakan media pembelajaran berupa komik.<sup>15</sup>

Menanggapi permasalahan tersebut, media komik kebudayaan daerah Lampung bisa dijadikan solusi untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran kearifan lokal kebudayaan daerah Lampung. Alasan lain dikembangkan komik sebagai media kebudayaan daerah Lampung, karena

---

<sup>15</sup> Robi Cahyadi dan Wiwin Hariana, Wawancara guru MI Darul Huda dan SDN 1 Kedaton, 11 November 2019 dan 27 Januari 2020.



media ini sangat akrab dengan dunia anak-anak. Tidak dapat dipungkiri bahwa peserta didik pada usia kelas V di MI Darul Huda Bandar Lampung dan SD Negeri 1 Kedaton lebih senang dan tertarik mempelajari sesuatu yang bersifat bergambar, menyenangkan, lucu, serta menarik. Dengan dikembangkan media komik kearifan lokal kebudayaan daerah Lampung dalam pembelajaran peserta didik lebih meningkatkan minat baca dan lebih memahami pelajaran Bahasa Lampung dalam kearifan lokal kebudayaan daerah Lampung.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang lebih berpusat kepada pendidik sehingga peserta didik kurang terlihat pada proses belajar mengajar.
2. Pendidik belum menerapkan media yang bervariasi dalam pembelajaran.
3. Peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran dan kurangnya minat baca serta peserta didik belum tertarik dalam mempelajari Bahasa Lampung.
4. Peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran kearifan lokal kebudayaan daerah Lampung dikelas V.
5. Aktivitas pembelajaran didominasi oleh pendidik sedangkan peserta didik cenderung pasif.

6. Banyaknya materi sehingga terbatas oleh alokasi waktu, sarana dan pra-sarana media yang belum digunakan untuk proses belajar mengajar secara maksimal.
7. Belum dikembangkan penggunaan media pembelajaran berupa komik untuk kearifan lokal kebudayaan daerah Lampung di kelas 5 SD/MI.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam peneliti ini yaitu:

1. Produk yang dihasilkan berupa media komik.
2. Media komik yang dikembangkan berbasis kearifan lokal kebudayaan lampung pada tema sembilan Sejarah Masyarakat Lampung pembelajaran sembilan mengenal Sejarah Singkat Provinsi Lampung.
3. Media komik yang akan dikembangkan yaitu untuk kelas 5 SD/MI sederajat.
4. Pengembangan media komik yang sesuai dengan KI dan KD.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran kearifan lokal kebudayaan daerah lampung di kelas 5 SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan komik sebagai media pembelajaran kearifan lokal kebudayaan daerah Lampung di kelas 5 SD/MI ?

3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap komik sebagai media pembelajaran kearifan lokal kebudayaan daerah Lampung ?

#### **E. Tujuan Peneliti**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan peneliti ini adalah untuk :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran kearifan lokal kebudayaan daerah lampung di kelas 5 SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari sebuah komik sebagai media pembelajaran kearifan lokal kebudayaan daerah Lampung.
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik SD/MI terhadap kelayakan komik sebagai media pembelajaran kearifan lokal kebudayaan daerah Lampung.

#### **F. Manfaat Peneliti**

Dari hasil penelitian pengembangan komik sebagai media pembelajaran kearifan lokal kebudayaan daerah Lampung ini diharapkan memperoleh manfaat :

1. Manfaat Teoritis

Peneliti ini dapat memberikan informasi terhadap penggunaan media komik dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Lampung di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah, terutama untuk tenaga pendidik dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Pendidik

- 1) Sebagai sumber dan media pembelajaran bagi pendidik dalam pembelajaran Bahasa Lampung.
- 2) Dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang materi kebudayaan daerah Lampung.
- 3) Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan tentang media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### b. Bagi peserta didik

- 1) Peserta didik diharapkan dapat memahami dan mempermudah untuk mempelajari materi pada mata pelajaran Bahasa Lampung.
- 2) Peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pada mata pelajaran Bahasa Lampung materi kebudayaan daerah Lampung melalui media pembelajaran berupa komik sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

## G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pembuatan komik kearifan lokal kebudayaan daerah lampung adalah sebagai berikut :

1. Produk komik berukuran kertas B5.
2. Media komik yang digunakan, yaitu tentang kebudayaan lampung.



3. Komik mengandung komponen-komponen seperti pengenalan tokoh, cerita komik, nilai moral yang terdapat dalam cerita dan biodata penulis.
4. Media komik berisi materi tema sembilan sejarah masyarakat lampung pembelajaran sembilan mengenal sejarah singkat provinsi lampung.
5. Komik dibuat *Full Color* dengan menggunakan font *comic Sans Ms*.
6. Bahan untuk mencetak media komik adalah kertas *art paper*.
7. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.



## BAB II

### PEMBAHASAAN

#### A. Konsep Pengembangan Model

Alur pemikiran penelitian, apapun jenis penelitiannya dimulai dari adanya permasalahan, yang merupakan suatu kesenjangan yang dirasakan oleh peneliti. Kesenjangan tersebut terjadi adanya kesenjangan itu peneliti mencari teori yang tepat untuk mengatasi permasalahan melalui penelitian, yaitu mencari tahu tentang kemungkinan penyebab kondisi yang menjadi masalah itu.<sup>1</sup> Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan.<sup>2</sup> Tujuan metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dalam menguji keefektifan produk tersebut. Maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian yang mengacu pada model *ADDIE*, model ini meliputi: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*,<sup>3</sup> secara umum model penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1

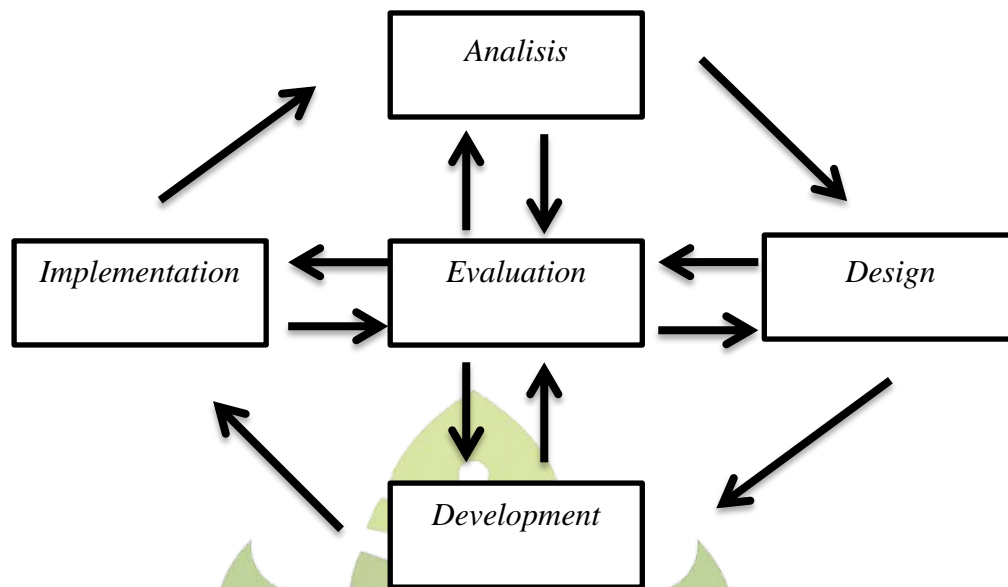
---

<sup>1</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), h. 13.

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 407.

<sup>3</sup> M. Rusdi, *Penelitian Pengembangan Kependidikan: Konsep, prosedur dan sistematis Pengetahuan Baru* (Depok: Rajawali, 2018), h. 116.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar berikut.



**Gambar 2.1**  
**Langkah-langkah pengembangan menurut ADDIE<sup>4</sup>**

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh peneliti dalam mengembangkan produk. Prosedur penelitian dan pengembangan ini secara tidak langsung akan memberi petunjuk bagaimana langkah prosedural yang dilalui mulai dari tahap awal sampai ke produk yang sudah bisa digunakan.

### **1. Analisis (Analysis)**

Tahapan analisis (*Analysis*) meliputi kegiatan sebagai berikut: a. melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada siswa. b. Melakukan analisis karakteristik siswa tentang kapasitas belajarnya,

---

<sup>4</sup> *Ibid.*, h. 119.

pengetahuan, sikap yang telah dimiliki siswa serta aspek lain yang terkait. c Melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.<sup>5</sup>

## 2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan kerangka acuan sebagai berikut. a. Untuk siapa pembelajaran dirancang? b. Kemampuan apa yang anda inginkan untuk dipelajari? c. Bagaimana materi pelajaran atau keterampilan dapat dipelajari dengan baik ?. Pertanyaan tersebut mengacu pada 4 unsur penting dalam perancangan pembelajaran, yaitu siswa, tujuan, metode dan evaluasi. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka dalam merancang pembelajaran difokuskan pada 3 kegiatan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran, bentuk dan metode asesmen dan evaluasi.<sup>6</sup>

## 3. *Development* (Pengembangan)

Tahapan ini merupakan proses dimana segala sesuatu yang dibutuhkan atau yang akan mendukung semuanya harus disiapkan. Pada tahap ini yang dilakukan adalah penyusunan komik, pembuatan prolog, desain gambar, pengetikan dan pewarnaan. Hasil desain media pembelajaran komik 1 pengembangan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan desain yang berkompeten dibidangnya. Tanggapan dan saran dari para pakar terhadap produk yang telah dibuat,

<sup>5</sup> *Ibid.*, h. 78

<sup>6</sup> Amir Hamzah, *METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif* (Malang: Literasi Nusantara, 2019), h. 40.

ditulis pada lembar validasi yang telah disiapkan sebagai bahan untuk revisi. Hasil revisi yang sudah di validasi ulang oleh ahli materi, ahli bahasa dan desain selajutnya dijadikan sebagai komik 2 dan siap di terapkan.

#### **4. *Implementation* (Penerapan)**

Tahap ini hasil pengembangan diuji cobakan untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan dalam pembelajaran. Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan apakah sudah menarik atau belum. Untuk uji coba produk dilakukan dengan 2 cara yaitu uji skala kecil dan uji coba skala besar. Setelah didapatkan data dari hasil angket responden siswa maka data tersebut diolah kemudian dianalisis untuk tahap evaluasi.

#### **5. *Evaluation* (Evaluasi)**

Tahap ini proses melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

### **B. Acuan Teoritik**

#### **1. Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Dampak kemajuan teknologi informasi dan komunikasi kini telah mengubah cara pandang dan bertindak masyarakat dalam menghabiskan waktu untuk bekerja dan mengatasi segala permasalahannya. Bentuk-bentuk perkembangan dan perubahan teknologi informasi pada dasarnya



merubah aktifitas masyarakat dalam dunia nyata ke dalam aktifitas dunia maya. Banyak lagi bentuk perubahan lainnya terjadi dalam sendi-sendi kehidupan masyarakat yang dibawa oleh perkembangan dan kemajuan teknologi, tidak terkecuali, dalam dunia pendidikan. Media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.<sup>7</sup> Dengan demikian media tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi terciptanya tujuan pendidikan.

Menurut Sudjana pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar.<sup>8</sup> Pada hakikatnya bahwa kegiatan belajar dan mengajar, peserta didik adalah subjek dan objek dari kegiatan pendidik. Oleh karena itu, makna dari proses pengajaran adalah kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran.<sup>9</sup> Sedangkan menurut Moh. Khoeral Anwar Pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Sehingga untuk memilih kualitas pendidikan yang baik maka perlu konsep pembelajaran yang baik pula. Proses kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, membangun pengetahuan, sikap dan kebiasaan-kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta

---

<sup>7</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi ke-2 Revisi* (Yogyakarta: GAVA MEDIA, 2016), h. 4.

<sup>8</sup> Ahmad Susanto, *pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta: Pranadamedia Group, 2016), h. 313.

<sup>9</sup> Aprida Pade, Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar dan Pembelajaran", *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol. 03 No. 2 (Desember 2017), h. 334.

didik.<sup>10</sup> Sehingga pentingnya kegiatan pembelajaran yang dapat memberdayakan suatu potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diberikan.

Dalam proses belajar mengajar kedudukan pada media pembelajaran sangatlah penting, karena media merupakan alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga proses belajar dapat berjalan dengan maksimal.<sup>11</sup> Banyak pengembang media yang mengembangkan media pembelajaran sebagai bentuk upaya optimalisasi potensi dan proses pembelajaran hingga mencapai target yang diharapkan.<sup>12</sup> Dengan demikian bahwa belajar merupakan proses untuk mengingat informasi untuk menambah keterampilan peserta didik dan merencana bahan ajar yang akan diberikan oleh pendidik melalui bantuan media. Media yang baik akan mewakili sampainya materi yang diajarkan tercantum pada ayat yang berkaitan dengan media pembelajaran dalam surat An Nahl ayat 89.

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ٨٩

Artinya: “(Dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan

<sup>10</sup> Moh. Khoerul Anwar, “Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajaran”, *Jurnal Tadris Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 2 No. 2 (Desember 2017), h. 98.

<sup>11</sup> Riske Nuralita Lingga Dewi dan Alfi Laila, “Pengaruh Metode *Make A Match* dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhinekaan Siswa Kelas III SDN Purwodadi Kec. Kras Kab. Kediri Tahun Ajaran 2015”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No. 2 (Desember 2015), h. 174.

<sup>12</sup> Muhibuddin Fadhli, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 3 No. 1 (Januari 2015), h. 24.

*Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri”. (Q.S An Nahl : 89)<sup>13</sup>*

Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik yang bertujuan untuk membuat peserta didik tahu. Dengan menggunakan media saat proses pembelajaran dapat memperjelas materi pembelajaran dan peserta didik akan lebih memahami materi pembelajaran saat belajar. Media yaitu saluran pesan dari sumber pesan dari sumber pesan kepada peserta didik. Media dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik tanpa adanya media maka pembelajaran tidak dapat berlangsung secara inovatif.<sup>14</sup> Media dalam pembelajaran sangat diperlukan pada anak-anak tingkat dasar sampai menengah, pada tingkat dasar dan menengah pendidik akan banyak membantu peserta didik dengan mengembangkan semua alat indra yang peserta didik miliki.

#### **b. Tujuan Media Pembelajaran**

Pendapat Kemp dan David E, Kapel mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.<sup>15</sup> Menurut Sanaky tujuan

<sup>13</sup> Departemen RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Bandung: Diponogoro, 2017), h. 277.

<sup>14</sup> Ali Mudlofir, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 125.

<sup>15</sup> Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Spritualitas dalam Proses Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), h. 121.

media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah untuk: mempermudah proses pembelajaran dikelas, meningkatkan efisensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar, dan membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.<sup>16</sup> Setiap media pembelajaran memiliki tujuan maka setiap pendidik diharapkan menentukan pilihannya sesuai dengan kebutuhan pada suatu pertemuan. Penggunaan media jangan sampai menjadi penghalang proses pembelajaran yang akan dilakukan pendidik didalam kelas. Agar media pembelajaran menjadi alat bantu yang dapat mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

### c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely ada tiga ciri media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran yaitu :

#### 1) Ciri Fiksatif

Cara ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini, media kemungkinan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu di transportasikan tanpa mengenal waktu.

#### 2) Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu

---

<sup>16</sup> Nunuk Suryani, Achamd Setiawan, Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: Rosdakarya, 2018), h. 9.

berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time lapse recording*. Kemampuan media dari ciri manipulative memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan-urutan kejadian atau pemotong bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafisran yang tentu saja akan membingungkan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka ke araf yang tidak diinginkan.

### 3) Ciri Distributive

Dari media memungkinkan suatu objek atau peristiwa ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya sebatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, namun juga media ini dapat disebar keseluruhan pelosok tempat yang diinginkan dimana saja misalnya buku teks, video, film maupun rekaman.<sup>17</sup>

Dengan demikian pendidik mampu menjelaskan bahwa media pembelajaran mempunyai ciri-ciri yang berbeda, sehingga dengan adanya ketiga ciri-ciri media pembelajaran yang akan digunakan oleh

---

<sup>17</sup> Giri Wiarto, *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta: Laksita, 2016), h. 20.



peserta didik dapat mempermudah dan membantu dalam proses pembelajaran.

#### **d. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Karakteristik beberapa jenis media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia, yaitu :

##### **1) Media Grafis**

Media grafis adalah suatu pengajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengintisarikan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Media grafis yaitu untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.

##### **2) Media Audio**

Media audio pembelajaran yaitu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan materi pembelajaran melalui suara-suara atau bunyi-bunyi yang direkam menggunakan alat perekam suara, kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutarnya.<sup>18</sup>

##### **3) Media Berbasis Cetakan**

Media berbasis cetakan menurut Arsyad yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas. Dalam media berbasis cetakan terdapat enam hal

---

<sup>18</sup> Daryanto, *Op.Cit*, h. 19-20.

yang harus diperhatikan saat merancang, yaitu konsisten, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.<sup>19</sup>

Beberapa jenis media pembelajaran yang dibahas diatas adalah media yang sangat sering digunakan oleh pendidik saat pembelajaran, dengan adanya media itu dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini terdapat beberapa ayat yang memberikan keterangan adanya media pembelajaran didalam Al-quran di antaranya surat Al-Isra ayat 14.

أَقْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا ١٤

Artinya: "*Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada waktu ini sebagai penghisab terhadapmu*". (Q.S Al-Isra : 14)<sup>20</sup>

Sehubungan dengan itu bagi pendidik akan memanfaatkan media pembelajaran perlu dicermati daftar kelompok media intruksional, berikut ini :

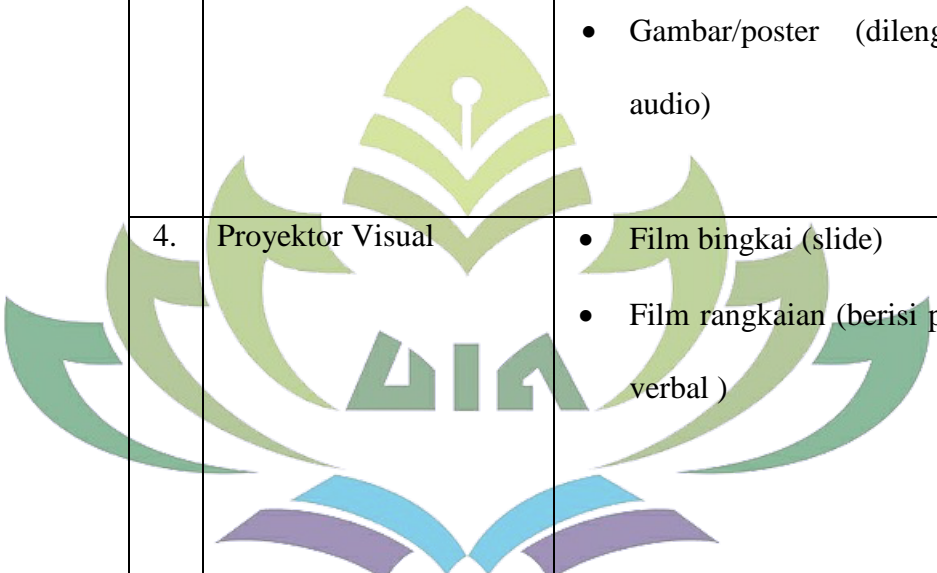
**Tabel 2. 1**  
**Kelompok Media Instruksional<sup>21</sup>**

No	Kelompok Media	Media Intruksional
1.	Audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media audio (rol atau kaset)</li> <li>• Piringan audio</li> <li>• Radio (rekaman siaran)</li> </ul>

<sup>19</sup> Nunuk suryani, Achamd Setiawan, Aditin Putria, *Op.Cit.* h. 50.

<sup>20</sup> Departemen RI, *Al-Qur'an dan terjemahan* (Bandung: Diponogoro, 2017), h. 283 .

<sup>21</sup> Ahmad Susanto, *Op.Cit.*, h. 327.



2.	Cetak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks terprogram</li> <li>• Buku pegangan/manual</li> <li>• Buku tugas</li> </ul>
3.	Audio-Cetak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku latihan dilengkapi kaset</li> <li>• Gambar/poster (dilengkapi audio)</li> </ul>
4.	Proyektor Visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Film bingkai (slide)</li> <li>• Film rangkaian (berisi pesan verbal )</li> </ul>
5.	Proyektor Visual Diam dengan Proyektor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Film bingkai (slide) suara</li> <li>• Film rangkaian suara</li> </ul>
6.	Visual Gerak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Film bisu dengan judul (caption)</li> </ul>

7.	Visual Gerask dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Film suara</li> <li>• Video/Vcd/Dvd</li> </ul>
8.	Benda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Benda nyata</li> <li>• Model tiruan (mock up)</li> </ul>
9.	Komputer	➤ Media berbasis komputer, CAI (Computer Assited Instruction) & CMI (Computer Managed Instrucional)

#### e. Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

##### 1) Fungsi Atensi

Media visual merupakan merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonstrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar diproyeksikan

melalui *overhead projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima.

## 2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengubah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial dan ras.

## 3) Fungsi Kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar mempercepat pencapaiannya tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

## 4) Fungsi Kompensatoris

Media pembelajarn terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengordinasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.<sup>22</sup>

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (1985:28), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar

---

<sup>22</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi* (Depok: Rajawali Pers, 2019), h. 20-21.

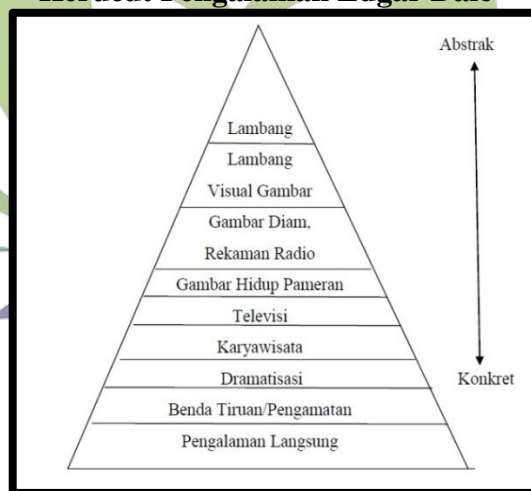


jumlahnya, yaitu: memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, memberi instruksi.<sup>23</sup>

#### f. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam memanfaatkan media sebagai alat bantu, Edgar Dale memberikan klasifikasi menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*) dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu yang paling sesuai untuk pengalaman belajar.

**Gambar 2.2**  
**Kerucut Pengalaman Edgar Dale**<sup>24</sup>



Menurut sudjana & Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

<sup>23</sup> Asri Orde Samura, "Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya", *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematik*, Vol. 4 No. 1 (April 2015), h. 77.

<sup>24</sup> Ali Mudlofir., *Op.Cit*, h. 137.

- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasainya dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lainnya.<sup>25</sup> Oleh sebab itu, dengan adanya media pembelajaran menimbulkan hal-hal positif pada saat proses pembelajaran.

## **2. Media Pembelajaran Komik**

### **a. Pengertian Media Grafis**

Menurut Webster *Graphics* dalam bahasa Yunani, *Graphikos* mengandung pengertian melukiskan atau menggambarkan garis-garis.<sup>26</sup> Menurut Arif media grafis adalah media yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, di mana pesan dituangkan melalui lambang atau simbol komunikasi visual.<sup>27</sup> Media grafis berfungsi adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan jika

<sup>25</sup> Girin Wiarto., *Op.Cit*, h. 31-32.

<sup>26</sup> Nana Sudjana, Ahamd Rivai, *Media Pembelajaran* (Bandung: SBAgensindo, 2019), h. 27.

<sup>27</sup> Sumarni, "Media Grafis Kartu pada Materi Menghargai Jasa dan Peranan Tokoh untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V", *Pendidikan Indonesia*, Vol. 3 No. 2 (2017), h. 9.

tidak digrafiskan.<sup>28</sup> Dengan demikian simbol-simbol yang diberikan harus mudah dipahami agar pada proses penyampaian pesan kepada peserta didik dapat berhasil dan lebih efisien. Pada media ini peserta didik akan lebih senang dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar.

#### **b. Hakikat Komik**

Menurut Rahadian pada awalnya komik berkaitan dengan segala sesuatu yang sangat lucu. Komik berasal dari kata belanda “*Komiek*” yang berarti pelawak, sedangkan dari bahasa Yunani kuno “*Komikos*” yang merupakan dari “*Kosmos*” yang berarti bersuka ria atau bercanda.<sup>29</sup> Komik adalah suatu bentuk karya seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita.<sup>30</sup> Komik dapat sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat jika dihubungkan dengan gambar.<sup>31</sup> Dengan demikian dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa komik adalah suatu kumpulan gambar-gambar yang tersusun dalam urutan tertentu, terangkai dalam bingkai-bingkai serta mengungkapkan suatu karakter dalam suatu jalinan cerita untuk meningkatkan daya imajinasi pembaca.

---

<sup>28</sup> Mulyani, “Pengaruh Penggunaan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Tempat Tinggalku di Sekolah Dasar”, *Jurnal PGSD*, Vol. 3 No. 1 (2015), h. 1106.

<sup>29</sup> Burhan Nurgiyanto, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2019), h. 409.

<sup>30</sup> Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2018), h. 123.

<sup>31</sup> Nana Sudjana, Ahmad Rivai., *Op.Cit*, h. 64.

Komik memiliki beberapa karakteristik menurut Danawasari tersendiri yaitu:

- 1) Pembuatan komik untuk menggambar diperlukan adanya karakter. Karakter dalam komik, yaitu pendeskripsian dari suatu yang akan dijelaskan.
- 2) Ekpresi wajah karakter pada saat kita menentukan ekspresi dari perasaan sang karakter yang kita buat. Misalnya, ekspresi yang digambarkan saat tersenyum, sedih, marah, kesal, atau kaget.
- 3) Balon kata yaitu unsur utama setiap komik gambar atau kata. Keduanya saling mendeskripsikan satu sama lain, sehingga menunjukkan dialog antar tokoh.
- 4) Garis gerak, yaitu digambar akan terlihat hidup dalam imajinasi pembaca.
- 5) Latar yaitu dapat menunjukkan pada pembaca konteks materi yang disampaikan dalam komik tersebut.
- 6) Panel yaitu sebagai urutan dari setiap gambar-gambaran atau materi dan untuk menjaga kelanjutan dari cerita yang sedang berlangsung.<sup>32</sup>

Karakteristik komik menurut Sudjana dan Rivai yaitu adalah suatu sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Buku komik menyediakan cerita-cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami lainnya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa.

Bahwa komik terdiri ada atas berbagai situasi cerita bersambung dan

---

<sup>32</sup> Nunik Nurlatipah, Anda Juanda, Yuyun Maryuningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertrai Foto Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber pada Pokok Bahasan Ekosistem", *Jurnal Scientie Educatia*, Vol. 5 No. 2 (2015), h. 5.

bersifat humor.<sup>33</sup> Menurut Nur'aini mengungkapkan menganal hal yang berkaitan dengan komik, bahwa pada alam pikir anak, yaitu gambar, pada alam pikir anak dapat berarti juga dengan kata lain adalah bahasa gambar. Tentang informasi yang peserta didik terima, dapat dipikirkan dalam bentuk konkret.<sup>34</sup> Bentuk konkret sendiri yaitu bentuk yang sesuai untuk membaca pemikirannya. Untuk peserta didik Sekolah Dasar pemikirannya usia 7-12 tahun yang umumnya lebih tertarik untuk membaca buku dengan gambar-gambar yang menarik dan berwarna.

Sejarah Komik Indonesia mengalami masa berliku saat memasuki tahun 1963-1965. Saat itu, komik Indonesia lebih banyak membawa pesan-pesan propaganda politik Orde Lama Masa keemasan dan kebangkitan kedua komik Indonesia berlangsung pada tahun 1980. Hal itu ditandai dengan banyaknya ragam dan judul komik yang muncul. Komik yang populer pada waktu itu adalah komik bertema petualangan pendekar-pendekar silat dan super hero, misalnya Si Buta dari Gua Hantu, Siluman serigala Putih, Tuan Tanah Kedawung, Si Djampang, Panji Tengkorak, Godam, Gundala, dan lain-lain. Setelah itu terjadi invasi komik Eropa seperti Asterik, Tintin, dan sebagainya dan komik Amerika Serikat juga mulai menginvasi Indonesia seperti Superman,

---

<sup>33</sup> Nursiwi Nugrahani, "Penerapan Media pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar", *Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol. 7 No. 2 (2017), h. 112.

<sup>34</sup> Eni Fariyatul Fahyuni, Imam Fauji, "Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Islamic Education Journal*, Vol. 1 No. 1 (juni 2017), h. 21.



Marvel, DC Comic, namun komik Indonesia masih bertahan.<sup>35</sup> Komik Indonesia sekitar tahun 2005 juga mulai diterbitkan dalam bentuk buku tujuan utama komik untuk membangkitkan komik cetak di Indonesia, dan karena seringnya pentas dan acara pertemuan antar budaya, komikus Indonesia memiliki kesempatan untuk mempromosikan diri kepada publik lebih luas.

Komik merupakan media yang sederhana untuk menarik orang untuk membaca. Media belajar yang baik adalah media yang menyenangkan dan mudah dicerna. Komik sangat diminati baik anak-anak, remaja, maupun dewasa. Penggunaan komik terbukti efektif karena gambar lebih mudah diingat dan memicu imajinasi siswa sehingga lebih bersemangat dalam belajar.<sup>36</sup> Melalui komik pembaca bisa merasakan alur cerita lebih detail dan bisa memahami pesan lebih jelas. Melalui komik anak-anak akan diajarkan memahami beberapa hal sederhana yang akan membentuk karakter yang baik dalam setiap interaksi karakter di dalam komik. Membantu melatih bagaimana cara anak berinteraksi dan bersikap dengan berbagai macam orang. Dengan adanya media komik ini diharapkan pembelajaran karakter untuk anak-anak lebih mudah dipahami.

---

<sup>35</sup> Nickolas Isac Juanda, Heru Dwi Waluyanto, Aznar Zacky, "Perancang Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel untuk Pembelajaran Karakter pada Anak", *Jurnal Desain Komunikasi Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra*, (2015), h. 3.

<sup>36</sup> Firma Rean Kasih, "Pengembangan Film Animasi dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Keseimbangan Benda Tegar di SMA", *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 02 No. 1 (2017), h. 42.

### c. Jenis-Jenis Komik

komik Indonesia Marcel Boneff dalam Mahmudah membaginya ke dalam berbagai jenis komik, yaitu:

#### 1) Komik Wayang

komik wayang adalah hasil tradisi lama yang hadir dari sumber hindu, yang kemudian diolah dan diperkaya dengan unsur lokal, beberapa diantaranya berasal dari kesusastraan jawa kuno, seperti *Mahabarata dan Ramayana*.

#### 2) Komik Silat

Komik silat atau pencak berarti teknik bela diri, sebagaimana karate dari Jepang, atau *kun tao* dari Cina. Komik silat ini banyak mengambil ilham dari seni bela diri dan juga legenda-legenda rakyat.

#### 3) Komik Humor

Komik humor dalam penampilannya selalu menceritakan hal yang lucu dan membuat pembacanya tertawa. Baik karakter tokoh yang biasanya digambarkan dengan fisik yang lucu atau jenaka maupun tema yang diangkat, dan dengan memanfaatkan banyak segi anekdotis.

#### 4) Komik Roman Remaja

Dalam bahasa Indonesia, kata roman jika digunakan sendiri selalu berarti kisah cinta, dan kata remaja digunakan untuk menunjukkan bahwa komik ini ditujukan untuk kaum muda, dimana ceritanya tentu saja romantik.

## 5) Komik Didaktis

Komik didaktis merujuk pada komik yang bermaterikan ideologi, ajaran-ajaran agama, kisah-kisah perjuangan tokoh dan materi-materi lainnya yang memiliki nilai-nilai pendidikan bagi para pembacanya. Komik jenis ini memiliki dua fungsi sekaligus, yaitu fungsi hiburan dan juga dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan edukatif/pendidikan. Komik yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis komik didaktis.<sup>37</sup>

Peneliti dalam mengembangkan media buku komik berisfat didaktis karena gambar memiliki cara ampuh untuk menyampaikan berbagai gagasan kepada anak-anak dan publik yang buta huruf.<sup>38</sup> Oleh karena itu dengan adanya buku komik menjadi alternatif media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau informasi kepada siswa. Selain itu akan memotivasi siswa agar semangat belajar karena didalam buku komik terdapat perpaduan cerita, ilustrasi, gambar, dan warna yang dapat menjadi sarana rekreasi sekaligus edukasi siswa. Media buku komik ini menambahkan sebuah muatan kebudayaan.

Pemberian muatan kebudayaan didasarkan pada kenyataan bahwa saat ini anak-anak hampir melupakan kebudayaan yang pernah ada di

---

<sup>37</sup> Adek Saputri, "Efektivitas Media Komik Karrtun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2", *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengandaran*, Vol. 1 No. 2 (2016), h. 5.

<sup>38</sup> Irmayanti Nur Aini, Agus Nuryatin, "Pengembangan Buku Komik Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai dan Isi Cerita Hikayat," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 8 No. 2 (2019), h. 110.

masyarakat dengan menggantikan kebudayaan tersebut dengan kebudayaan luar. Sehingga buku komik ini akan didesain berdasarkan teks cerita kebudayaan Lampung yang didalamnya termuat sebuah kebudayaan yang muncul dari kebiasaan-kebiasaan tokoh dalam cerita tersebut. Sehingga siswa dapat ter- motivasi untuk belajar dan mengenal kembali kebudayaan yang ada di sekitar khususnya dilampung.

#### **d. Syarat-Syarat Komik**

Komik tidak dapat dikatakan sebagai komik kalau hanya mengandung gambar saja tanpa elemen lain seperti teks. Komik mempunyai elemen-elemen desain yang membentuk komik. Elemen-elemen desain dalam komik adalah bahan-bahan atau bagian-bagian yang berbentuk desain komik secara menyeluruh. M.S Gumelar dalam buku menyebutkan beberapa elemen desain dalam komik meliputi:

##### *1) Space*

Merupakan ruang dalam komik. Ruang dapat berupa kertas, kanvas, dan ruang dimedia digital. Space berguna sebagai tempat bagi karakter dalam komik untuk melakukan aksi tertentu. *Space* komik dapat berukuran 11,4 x 17,2cm; 13,5 x 20 cm; 14x 21 cm atau lebih besar dari ukuran tersebut sesuai dengan kebutuhan.

##### *2) Imagee*

Merupakan gambar, foto, ilustrasi, logo, simbol, dan icon, yang membentuk komik. Image dalam komik dapat dibuat dengan gambar

goresan tangan. *Image* merupakan elemen yang penting dalam komik sebab dapat menunjukkan beberapa adegan yang ada dalam komik.

### 3) Teks

Merupakan simbol dari suara yang ada dalam komik. Suara dapat berasal dari percakapan antar tokoh maupun efek suara dari adegan yang sedang terjadi. Suara yang berasal dari percakapan biasanya ditulis dalam balon kata setiap tokoh komik. Teks harus ditempatkan dengan jelas agar mudah dibaca dan tidak mengganggu gambar komik.

### 4) *Colour*

Merupakan warna dalam komik. Penawaran dibagi lagi menjadi tiga yaitu warna cahaya yang berasal dari tiga cahaya warna utama (merah, hijau, biru) warna cat transparan yang dihasilkan oleh tempat warna utama (biru muda, pink, kuning, dan hitam) dan warna tidak transparan atau warna tidak tembus pandang yang berasal dari lima warna utama putih, kuning, merah, biru, dan hitam.

### 5) Voive, Sound, Audio

Voice merupakan hasil ucapan atau kata-kata yang dikeluarkan melalui mulut oleh tokoh baik manusia, hewan, maupun makhluk lainnya. Sound merupakan hasil bunyi apapun yang tidak dikeluarkan melalui mulut baik dari gesekan, hewan, benda elektronik, dan tumbuhan. Audio lebih cenderung pada hasil suara alat elektronik seperti komputer, radio, televisi, dan telepon.



#### 6) *Point dan Dot*

*Point* (titik) tidak harus bulat, boleh merupakan kotak kecil, segitiga kecil, ellips kecil, bentuk bintang yang sangat kecil dan bentuk lainnya dalam ukuran kecil. *Dot* berbentuk lebih bulat kecil.

#### 7) *Line*

*Line* atau garis sesungguhnya adalah gabungan dari beberapa *point* atau *dot* yang saling overlapping dan menyambung. *Line* tidak harus lurus, garis lurus disebut dengan nama *straight line*, garis lengkung disebut dengan nama *curva line*.

#### 8) *Form*

*Form* (wujud) adalah bentuk dalam 3 dimensi ukuran, yaitu y dan z atau panjang, lebar dan tinggi.

#### 9) *Tone/Value (Gradient, Lighting & Shading)*

*Tone* adalah tekanan warna ke arah lebih gelap atau lebih terang. *Gradiasi, lighting dan shading* dapat pula dilakukan dengan arsir (render).<sup>39</sup>

### e. **Unsur-Unsur Komik**

Secara sekilas komik dipandang sebagai audio visual yang terdiri dari kumpulan gambar dan tulisan yang terjalin menjadi sebuah cerita. Namun bagi para komikus, kita juga bisa segera mengenali sebuah komik adalah komik. Unsur-unsur komik menurut Masdiono, antara lain :

---

<sup>39</sup> Ms. Gumelar, *Comic Making* (Jakarta: Pt Indeks, 2015), h. 7.

### 1) Halaman Pembuka

Pada halaman pembuka terdiri dari judul serial, judul cerita, *kredits* (pengarang, penggambar pensil, peninta, pengisis warna), *indicia* keterangan penerbit, waktu terbitan, pemegang hak cipta.

### 2) Halaman Isi

Halaman isi terdiri dari panel tertutup, panel terbuka, nalon kata, narasi, efek suara, gang/gutter.

### 3) Sampul Komik

Sampul komik biasanya tertera nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuatan komik, dan nomor jilid.

### 4) *Splash Page*

Halaman pembuka, *splash page* atau satu halaman penuh, biasanya tanpa *frame* atau *panel*. Pada halaman ini bisa dicantumkan juga judul, creator, cerita, juga ilustrator.

### 5) Double-Spread Page

Halaman penuh bisa dengan variasi panel-panel. Biasanya untuk member kesan “wah” atau dahsyat atau memang perlu ditampilkan sedara khusus agar pembaca terbawa suasana.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulfa, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1 (Juni 2017), h. 37.

#### f. Kelebihan dan Kelemahan Komik

Begitu maraknya komik dimasyarakat dan begitu tingginya kesukaan terhadap komik hal tersebut dijadikan komik sebagai media pembelajaran. Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajian mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekpresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai, hal ini yang juga menginspirasi komik yang isinya mater-materi pelajaran.<sup>41</sup>

- 1) Adapun kelebihan komik sebagai berikut: a) Penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, b) Dapat menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya, c) Mempermudah peserta didik dalam menangkap hal-hal yang bersifat abstrak, d) Memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah diterima, e) Ekpresi yang divisualisasikan dapat membuat pembaca terlibat secara emosional yang mengakibatkan pembaca ingin terus membacanya hingga selesai.
- 2) Adapun kelemahan komik sebagai berikut: a) Perlunya keterampilan guru yang bersifat khusus dalam penyajian media komik, b) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengembangkan komik pembelajaran, c) Kemudahan orang membaca komik membuat orang

---

<sup>41</sup> Daryanto, *Op.Cit*, h, 156.

malas membaca hal ini menyebabkan penolakan-penolakan atas buku buku yang tidak bergambar.<sup>42</sup>

Berdasarkan berbagai kelebihan dan kelemahan komik yang diungkapkan di atas, peneliti berpendapat komik dapat dijadikan sebagai media yang memiliki nilai edukatif tinggi. Tetapi dalam penggunaan media pembelajaran komik tidak akan benar-benar efektif kecuali pada saat proses belajar mengajar. Pendidik diwajibkan untuk memotivasi potensial dari buku komik yang terpadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan menjadi media pembelajaran efektif. Dengan demikian media komik yang diterapkan dalam penelitian ini adalah komik yang didalamnya mengandung nilai edukatif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Untuk mempermudah peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik secara efektif dan efisien.

### **3. Kearifan Lokal Kebudayaan Daerah Lampung**

#### **a. Pengertian Kearifan Lokal Kebudayaan**

Haryati Subadio mengatakan kearifan lokal (*local genius*) secara keseluruhan meliputi, bahkan mungkin dapat dianggap sama dengan *cultural identity* yang dapat diartikan dengan identitas atau keperibadian budaya suatu bangsa.<sup>43</sup> Menurut Prawiladilaga menguraikan bahwa kearifan lokal merupakan suatu kegiatan unggulan dalam masyarakat

<sup>42</sup> Yoga Anjas Pratama, "Media Komik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung", *Jurnal Mudarrisuna*, Vol. 8 No. 2 (Juli 2018), h. 350-351.

<sup>43</sup> Ida Bagus Brata, "Kearifan Budaya Lokal Perikat Identitas Bangsa", *Jurnal Bakti Saraswati*, Vol. 05 No. 01 (Maret 2016), h. 11.

tertentu, keunggulan tersebut tidak selalu berwujud dan kebendaan, sering kali di dalamnya terkandung unsur kepercayaan atau agama, adat istiadat dan budaya atau nilai-nilai lain yang bermanfaat seperti untuk kesehatan, pertanian, pengairan, dan sebagainya.<sup>44</sup> Kearifan lokal berasal dari sebuah pemikiran rakyat yang dianggap sebagai pemikiran yang dianggap baik dan menjadi pedoman hidup masyarakat.<sup>45</sup> Jadi kesimpulannya kearifan lokal adalah segala bentuk kebijaksanaan yang didasari oleh nilai-nilai kebaikan yang dipercaya, diterapkan dan senantiasa dijaga keberlangsungan dalam kurun waktu yang cukup lama oleh kelompok orang dalam lingkungan atau wilayah tertentu yang menjadi tempat tinggal mereka.

Kearifan lokal memiliki hubungan yang erat dengan kebudayaan tradisional pada suatu tempat, dalam kearifan lokal tersebut banyak mengandung suatu pandangan maupun aturan agar masyarakat lebih memiliki pijakan dalam menentukan suatu tindakan seperti perilaku masyarakat sehari-hari. Menurut ilmu antropologi “kebudayaan” adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar.<sup>46</sup> Kata kebudayaan berasal dari kata sansekerta *buddhayah* yaitu bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti budi atau akal. Dengan demikian

---

<sup>44</sup> Rohana Sufia, Sumarmi, Ach. Amirudin, “Kearifan Lokal dalam Melestarikan Lingkungan Hidup (Studi Kasus Masyarakat Adat Desa Kemiren Kecamatan Glagah Kabupaten Banyuwangi)”, *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1 No. 4 (April 2016), 727.

<sup>45</sup> Ira Anisa Purawinangun, “Menggali Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Cerita Rakyat dari Pulau Jawa”, *Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 8 No. 2 (Juli 2019), h. 43.

<sup>46</sup> Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi* (Jakarta: Rineka Cipta: 2015), h. 144.

kebudayaan diartikan hal-hal yang bersangkutan dengan akal. Demikian budaya adalah daya dan budi yang berupa cipta, karsa, dan rasa. Sedangkan kebudayaan adalah hasil rasa cipta, karsa, dan rasa itu.<sup>47</sup> Menurut Kihajar Dewantara definisi kebudayaan sebagai “buah budi manusia, yaitu hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh kuat, yaitu zaman dan alam yang merupakan bukti kejayaan hidup manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukaran dalam hidup dan penghidupannya guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang pada lahirnya bersifat damai dan tertib.”<sup>48</sup>

#### **b. Fungsi dan Ciri-Ciri Pendidikan Kearifan Lokal**

Secara umum kearifan lokal memiliki fungsi sebagai Berikut:

- 1) Sebagai penanda identitas.
- 2) Sebagai elemen perekat kohesi sosial.
- 3) Sebagai unsur budaya yang tumbuh dari bawah, eksis dan berkembang dalam masyarakat.
- 4) Berfungsi memberikan warna kebersamaan bagi komunitas tertentu.
- 5) Dapat mengubah pola pikir dan hubungan timbal balik individu dan kelompok dengan meletakkannya di atas *common ground*.

---

<sup>47</sup> *Ibid.*, h. 146.

<sup>48</sup> Sulasman dan Setia Gumilar, *Teori-Teori Kebudayaan dari Teori Hingga Aplikasi* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2018), h. 19.



- 6) Mampu terbangunnya kebersamaan dan mekanisme bersama untuk mempertahankan diri dari terjadinya gangguan atau merusak solidaritas kelompok.<sup>49</sup>

Terkait dengan perkembangan ilmu dan teknologi saat ini, kearifan lokal memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Mampu bertahan terhadap budaya luar.
- 2) Memiliki kemampuan mengakomodasi unsur-unsur budaya luar.
- 3) Mempunyai kemampuan mengintegrasikan unsur budaya luar kedalam budaya asli.
- 4) Mempunyai kemampuan mengendalikan.
- 5) Mampu memberi arah pada perkembangan budaya.<sup>50</sup>

Dapat disimpulkan bahwa perilaku yang bermuatan nilai luhur, penuh kearifan muncul pada komunitas sosial sebagai upaya menyikapi permasalahan kehidupan saat ini dapat membantu memberikan jawaban terhadap segala kejadian yang ada disekitar lingkungan tempat tinggal.

Berikut ini merupakan beberapa contoh kearifan lokal yang berkembang dalam kehidupan bangsa Indonesia salah satunya yaitu lampung: *Sakai samboyan* (sikap kebersamaan dan tolong menolong), *Alemui nyimah* (menghormati tamu), *Bejuluk Beadok* (memberi gelar/julukan yang baik kepada orang).

<sup>49</sup> Nafia Wafiqni, Siti Nurani, "Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal", *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 10, No. 02 (Desember 2018), h. 264.

<sup>50</sup> Suswandari, *Kearifan Lokal Etnik Betawi (Mapping Sosial-Kultural Masyarakat Asli Jakarta)* (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2017), h. 38.

### c. Wujud dan Unsur Kebudayaan

Menurut JJ Hoenigman, wujud kebudayaan dibedakan menjadi tiga wujud, yaitu :

#### 1) Gagasan (Wujud Ideal)

Wujud ideal kebudayaan adalah kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide, gagasan, nilai, norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak, tidak dapat diraba atau disentuh. Wujud kebudayaan ini terletak dalam kepala atau alam pikiran warga masyarakat.

#### 2) Aktivitas (Tindakan)

Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat. Sebagai perwujudan gagasan dalam kebudayaan, aktivitas (perilaku) dibagi menjadi perilaku verbal (lisan dan tulisan) dan nonverbal (alam). Wujud perilaku sering berbentuk sistem sosial. Sifatnya konkret dalam kehidupan sehari-hari dan dapat didokumentasikan.

#### 3) Artefak (Karya)

Artefak adalah wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat, berupa benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan. Sifatnya paling konkret di antara ketiga wujud kebudayaan.

Para pakar banyak mengemukakan unsur komponen atau unsur kebudayaan Menurut Bronislaw Malinowski mengatakan empat unsur pokok yang meliputi kebudayaan :

- 1) Sistem norma sosial yang memungkinkan kerja sama antara anggota dan masyarakat untuk menyesuaikan diri dengan alam sekitar.
- 2) Alat dan lembaga atau petugas untuk pendidikan (keluarga atau lembaga pendidikan utama).
- 3) Organisasi kekuatan (politik).<sup>51</sup>

#### **d. Sejarah Kebudayaan Singkat Provinsi Lampung**

##### **1) Daerah Lampung**

Daerah lampung yang sekarang disebut “Sai Bumi Ruwa Jurai” atau rumah tangga dua asal keturunan, luas wilayah 36.376,5 terletak diujung selatan pulau sumatera, yang seolah-olah seperti kepa ikan besar yang siap menelan pulau jawa penduduknya pada akhir tahun 1905 untuk pertama kali dibuka daerah transmigran dari jawa berjumlah hanya 156 518 jiwa atau rata-rata 5 jiwa per km<sup>2</sup> jumlah tersebut belum termasuk daerah krui dan tidak termasuk daerah komering juga orang lampung kalau semuanya dimasukan barangkali yang dikatakan orang lampung pada permulaan abad ke-20 hanya berkisaran 250.000 orang, dan sekarang dari jumlah penduduk provinsi lampung sebesar 7.149

---

<sup>51</sup> Sulasman dan Setia Gumilar., *Op.Cit.*, h. 35-38

095 jiwa pada tahun 2000. Barangkali yang dikatakan orang lampung asli hanya berkisar pada jumlah satu juta jiwa.

Lampung terkenal dizaman belanda sebagai daerah lada hitam ketika itu yang masih merupakan daerah keresiden lampung yang terbagi dalam berbagai daerah kabupaten, kewedanaan dan kecamatan serta kampung-kampung yang kemudian pemerintah terbawah terdiri dari persekutuan-persekutuan hukum adat yang disebut magra dibawah pimpinan kepala magra yang disebut pasirah, pejabat pasirah dipilih dari beberapa kepala adat yang disebut penyimpang atau sebatin yang diajukan dari masing-masing kampung-kampung dalam wilayah magra bersangkutan.

Keresiden lampung berubah menjadi daerah provinsi memisah dari sumatera selatan pada tanggal 18 maret 1964 berdasarkan undang-undang nomor 14 tahun 1964 provinsi lampung ini terbagi dalam daerah tingkatan dua yakni, kabupaten lampung utara, lampung tengah dan lampung selatan serta kotamadya bandar lampung. Setiap daerah tingkat dua terdapat daerah-daerah kecamatan, setiap kecamatan terdiri dari kampung-kampung atau desa, kampung adalah sebutan untuk tempat bermukim penduduk asli sedangkan desa adalah tempat bermukim penduduk asli transmigrasi terutama dari jawa dan bali. Ketika lampung menjadi daerah tingkat provinsi, pemerintah tingkat bawah yang disebut marga sudah tidak ada lagi karena telah dibubarkan sejak tahun 1952. Dengan demikian tidak ada lagi yang namanya

pemerintahan adat marga teritorial yang disebut “*Haminte*” atau (Gamentee) berdasarkan marga reglement tanggal 21 juli 1939 no 536 (IGOB S. 1938 no 490).<sup>52</sup>

## 2) Orang Lampung

Menurut perkiraan orang lampung yang berbudaya lampung atau yang disebut suku bangsa lampung yang bermukim diseluruh wilayah lampung baik dikota provinsi, kabupaten, kecamatan maupun yang bermukim kampung halaman diperkirakan paling banyak berjumlah satu juta jiwa sudah merupakan golongan minoritas jika dibandingkan dengan penduduk asal pendatang atau transmigran. Daerah lampung yang dimaksud apabila dilihat dari segi kebudayaan meliputi daerah komering sampai kayu agung disumatra selatan dan desa cikoneng dianyar selatan banten. Di daerah tersebut terdapat perkampungan-perkampungan orang-orang lampung yang sebagian besar telah dikelilingi atau berdampingan dengan desa-desa transmigran. Suku bangsa ini menggunakan bahasa daerah bahkan mempunyai aksara sendiri yang memakainya terbatas pada lingkungan kekerabatan orang lampung. Bahasa lampung dapat dibedakan dalam dua dialek pokok yaitu dialek A atau *api* dan dialek O atau *nyow*. Gambar pembagian orang lampung menurut dialek bahasa dan adat istiadat adalah sebagai berikut :

---

<sup>52</sup> Iskandar Syah, *Bunga Rampai Adat Budaya Lampung* (Yogyakarta: Histokultura, 2017), h. Xi-xii.

**Tabel 2.2**  
**Berbahasa Api dan Nyow<sup>53</sup>**

Berbahasa API	
➤ Belalau krui	Beradat Peminggir  (PESISIR)
➤ Beradat Peminggir (pesirir)	
➤ Semangka	
➤ Teluk bentung/kalianda	
➤ Melinting/Maringgai	Beradat pepadun (abung)
➤ Ranau	
➤ Komeriing/kayu agung	
➤ Way kanan	
➤ Sungkai	
➤ Pubian	
Berbahasa “nyow”	
➤ Abung	
➤ Tulang bawang	

### C. Penelitian yang Relevan

1. "Pengembangan Media Koling STS (Komik Lingkungan Sehat Dan Tidak Sehat) pada Mata Pelajaran IPA Tema Lingkungan untuk Siswa Sekolah Dasar" Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar wawancara, kuesioner kebutuhan guru dari penelitian ini menunjukkan

<sup>53</sup> *Ibid.*, h. Xii-xiv.



bahwa analisis data, media profesional valid dan Pakar materi pembelajaran menunjukkan penilaian media komik dengan nilai rata-rata media profesional I adalah 91,67% dan media profesional II adalah 85% sedangkan ahli materi hasil I adalah 91,67% dan maerial expert II adalah 85%. Dari hasil rata-rata itu menunjukkan bahwa media itu wajar dan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>54</sup> dalam penelitian dan pengembangan media komik menjadi salah satu yang relevansi dengan peneliti. Metode penelitian yang dilakukan sama, yaitu menggunakan metode pengembangan (R&D), pengumpulan datanya observasi dan angket. Perbedaannya materi pelajaran, pada skripsi menggunakan pembelajaran IPA tema lingkungan sedangkan peneliti menggunakan Kearifan lokal kebudayaan daerah lampung.

2. “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD” dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut. Hasil analisis angket karakter disiplin siswa didapatkan gain score, = 0,62. Menurut Hake (1998, p. 65) peningkatan karakter disiplin tersebut termasuk dalam kategori “Sedang”.<sup>55</sup> Dalam penelitian data pengembangan media komik menjadi salah satu point relevan yang relevansi dengan peneliti.

---

<sup>54</sup> Faiz Mutiara Alfiya, Ferina Agustini, Fine Reffiane, “Pengembangan Media Koling STS (Komik Lingkungan Sehat dan Tidak Sehat) pada Mata Pelajaran IPA Tema Lingkungan untuk Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 5 No. 2 (Januari 2019), h. 561.

<sup>55</sup> Henggang Bara Saputro, Soeharto, “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD”, *Jurnal Edukasia*, Vol. 3 No. 1 (2015), h. 70.

Metode penelitian yang dilakukan pun sama, yaitu menggunakan pengembangan (R&D), teknik dalam pengumpulan data yang dilakukan pun sama, yaitu wawancara, observasi dan angket. Perbedaan pada berbasis pendidikan, materi pelajaran dan tingkat kelas, pada skripsi ini menggunakan berbasis pendidikan pada pelajaran Tematik-Integratif di kelas IV SD, sedangkan peneliti menggunakan berbasis kearifan Lokal kebudayaan daerah lampung di kelas V SD.

3. “Pembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik pada Materi Sejarah di Sekolah Dasar (Studi Kasus : SD Negeri 148 Pekanbaru)”.

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Lee dan Owens yaitu ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Hasil uji kelayakan media oleh ahli media masuk dalam kategori Baik dengan nilai kelayakan 4,13 dan presentase kualitas media 82,67 %. Hasil uji materi oleh ahli materi masuk dalam kategori Sangat Baik dengan nilai kelayakan 4,5 dan presentase kualitas materi 90%. Hasil uji coba lapangan kepada 30 orang peserta didik masuk kedalam kategori sangat baik dengan nilai kelayakan 4,78035714 dan presentase kualitas media pembelajaran game edukasi 88,71%.<sup>56</sup>

Metode penelitian yang dilakukan pun sama, yaitu menggunakan metode pengembangan (R&D) dan jenis data penelitian menggunakan

---

<sup>56</sup> Fitri Muliani, “Pembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik pada Materi Sejarah di Sekolah Dasar (Studi Kasus : SD Negeri 148 Pekanbaru)”, *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, Vol 1, No. 1 (Januari 2020), h. 40.

angket validasi, perbedaannya terletak pada materi pelajaran mata pelajaran yang digunakan pembelajaran sejarah dan tempat penelitian di SD 148 Pekanbaru, sedangkan peneliti menggunakan pelajaran bahasa lampung dan tempat penelitian SDN 1 Kedaton dan MI Darul Huda.

4. “Pengembangan Buku Komik Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah” dapat disimpulkan penelitian, Berdasarkan analisis awal akhir dapat diketahui bahwa sebanyak 55,35% siswa menggunakan LKS dalam proses pembelajaran IPA dan sebanyak 44,64% siswa menggunakan buku paket dalam proses pembelajaran IPA. Selain itu, dari analisis dapat diketahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi sistem peredaran darah yang disajikan dalam buku yang digunakan, hasilnya hanya 28,58% siswa yang mampu memahami sedangkan sebanyak 71,42% siswa tidak mampu memahami materi sistem peredaran darah yang disajikan dalam buku siswa.<sup>57</sup> Dalam penelitian dan pengembangan ini media komik menjadi point yang relevansi dengan peneliti. Metode penelitian yang dilakukan pun sama, yaitu menggunakan metode pengembangan (R&D), perbedaannya terletak, pada materi pelajaran dan pengumpulan datanya, pada skripsi ini menggunakan pembelajaran sistem peredaran darah dan analisis, sedangkan peneliti menggunakan kearifan lokal kebudayaan lampung dan observasi, wawancara, dan angket.

---

<sup>57</sup> Nabiela Dini Agathaa, Jekti Prihatinb, Erlia Narulita, “Pengembangan Buku Komik Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah”, *Jurnal Bioedukatika*, Vol. 5 No. 2 (2017), h. 60.

5. “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V” dapat disimpulkan bahwa keefektifan media komik pembelajaran matematika terlihat dari data tanggapan positif dari siswa dengan perolehan skor rata-rata 50,81 atau mencapai 84,60%. Motivasi belajar siswa di kelas eksperimen sebelum menggunakan media komik pembelajaran matematika 28,33. Untuk hasil belajar siswa pada kelas eksperimen, ketuntasan belajar siswa mencapai 92,59% dari jumlah siswa telah mendapatkan nilai diatas KKM, dan hanya 7,41% yang tidak mencapai ketuntasan belajar.<sup>58</sup> Dalam penelitian dan pengembangan ini media komik menjadi point yang relevansi dengan peneliti. Metode penelitian yang dilakukan pun sama, yaitu menggunakan metode pengembangan (R&D), teknik pengumpulan data angket dan wawancara. Sama-sama menggunakan tabel kelayakan, perbedaan terletak pada materi pelajaran. Pada skripsi menggunakan matematika, sedangkan peneliti menggunakan pelajaran kearifan lokal kebudayaan daerah lampung.

#### **D. Desain Media**

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan di atas bahwa komik dapat menunjang respon yang baik dari peserta didik, namun pengembangan oleh para ahli belum ada yang meneliti terkait pengembangan media komik pada pembelajaran kearifan lokal kebudayaan daerah lampung. Setelah mengumpulkan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran

---

<sup>58</sup> Indaryanti, Jailani, “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V,” *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 3 No. 1 (2015), h. 95.

dibeberapa sekolah SD/MI melalui observasi dan wawancara. Selajutnya peneliti membuat produk awal media pembelajaran komik yang akan digunakan di SD/MI sehingga produk bisa dimanfaatkan daat proses pembelajaran kearifan lokal kebudayaan daerah lampung dengan tema Sejarah Masyarakat Lampung pembelajaran mengenal Sejarah Singkat Provinsi Lampung secara mandiri. Pada perancang media pembelajaran komik, peneliti menggunakan beberapa sumber buku paket, jurnal, dan internet sebagai panduan materi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran komik adalah sebagai berikut :

1. Menentukan materi-materi mengenai sejarah masyakarat lampung.
2. Membuat rancangan pada kertas.
3. Membuat desain komik dengan aplikasi *Paint Tool SAI* dan *Corel draw*.
4. Mencetak desain komik pada kertas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2018.
- Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Depok: Rajawali Pers, 2019.
- Dapartemen RI, *Al-Qur'an dan terjemahan*, Bandung: Diponogoro, 2017.
- Daryanto. *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi ke-2 Revisi*. Yogyakarta: GAVA MEDIA, 2016.
- Hamzah Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang: Literasi Nusantara, 2019.
- Hasbullah. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Rajawali, 2017.
- Hasyim Adelina. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Bandar Lampung: Media Akademik, 2016.
- Khuluqo El Ihsana. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Belajar, 2016.
- Koentjaraningrat. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Kurniawan Asep. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Mudlofir Ali. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Nurgiyanto Burhan. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2019.
- Riduwan. *Dasar-dasar Statika*. Bandung: CV. ALFABETA, 2018.
- Rusdi M. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Depok: Rajawali Pers, 2018.
- sudijono Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017.
- Sudjana Nana dan Rifai Ahamd. *Media Pengajaran*. Bandung: SBAgensindo, 2019.



- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sulasman dan Gumilar Setia. *Teori-Teori Kebudayaan dari Teori Hingga Aplikasi*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2018.
- Suryani Nunuk, Setiawan Achamd dan Putria Aditin. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosdakarya, 2018.
- Susanto Ahmad. *pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pranadamedia Group, 2016.
- Suswandari. *Kearifan Lokal Etnik Betawi (Mapping Sosial-Kultural Masyarakat Asli Jakarta)*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2017.
- Syah Iskandar. *Bunga Rampai Adat Budaya Lampung*. Yogyakarta: Histokultura, 2017.
- Wiarto Giri. *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksita, 2016.
- Yaumi Muhammad. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2018.
- Adek Saputri. Efektivitas Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika Universitas Pasis Pengandaran*, Vol. 1 No. 2, 2016.
- Aprida Pade. Muhammad Darwis Dasopang, Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol. 03 No. 2, Desember 2017.
- Asri Orde Samura. Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya, *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematik*. Vol. 4 No. 1, April 2015.
- Doni Ardiansyah. Pengukuran Kualitas Sistem Informasi Event Management Menggunakan Standard Iso 9126-1, *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. Vol. 9 No. 1, 2017.
- Eddy Noviana, Munjiatun, dan Nofrico Afendi. Media Pembelajaran Komik Sebagai Sarana Literasi Informasi Dalam Pendidikan Mitigasi Bencana di Sekolah Dasar, *Prossiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2019.
- Eni Fariyatul Fahyuni dan Imam Fauji. Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Islamic Education Journal*, Vol. 1 No. 1, juni 2017.

- Faiz Mutiara Alfiya, Ferina Agustini dan Fine Reffiane. Pengembangan Media Koling STS (Komik Lingkungan Sehat dan Tidak Sehat) pada Mata Pelajaran IPA Tema Lingkungan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 5 No. 2, Januari 2019.
- Firma Rean Kasih. Pengembangan Film Animasi dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Keseimbangan Benda Tegar di SMA. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 02 No. 1, 2017.
- Fitri Muliani. Pembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik pada Materi Sejarah di Sekolah Dasar (Studi Kasus : SD Negeri 148 Pekanbaru), *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*. Vol 1, No. 1, Januari 2020.
- Henggang Bara Saputro dan Soeharto. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Edukasia*, Vol. 3 No. 1, 2015.
- Ida Bagus Brata. Kearifan Budaya Lokal Perekat Identitas Bangsa. *Jurnal Bakti Saraswati*, Vol. 05 No. 01, Maret 2016.
- Indaryanti dan Jailani. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 3 No. 1, 2015.
- Ira Anisa Purawinangun. Menggali Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Cerita Rakyat dari Pulau Jawa. *Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 8 No. 2, Juli 2019.
- Irmayanti Nur Aini, Agus Nuryatin. Pengembangan Buku Komik Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai dan Isi Cerita Hikayat, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 8 No. 2, 2019.
- Iseu Synthia Permatasari, Nana Hendracipta dan Aan Subhan Pamungkas. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Hands Move* dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 6 No. 1, Juni 2019.
- Moh. Khoerul Anwar. Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa Sebagai Pembelajaran. *Jurnal Tadris Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 2 No. 2, Desember 2017.
- Muhibuddin Fadhli. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 3 No. 1, Januari 2015.
- Mulyani. Pengaruh Penggunaan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Tempat Tinggalku di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, Vol. 3 No. 1, 2015.

- Nabiela Dini Agathaa, Jekti Prihatinb dan Erlia Narulita. Pengembangan Buku Komik Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah. *Jurnal Bioedukatika*, Vol. 5 No. 2, 2017.
- Nafia Wafiqni dan Siti Nurani. Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 10, No. 02, Desember 2018.
- Nunik Nurlatipah. Anda Juanda, Yuyun Maryuningsih. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertrai Foto Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Jurnal Scientie Educatia*, Vol. 5 No. 2, 2015.
- Nursiwi Nugrahani. Penerapan Media pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol. 7 No. 2, 2017.
- Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulfa. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1, Juni 2017.
- Riske Nuralita Lingga Dewi dan Alfi Laila. Pengaruh Metode *Make A Match* dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhinekaan Siswa Kelas-III SDN Purwodadi Kec. Kras Kab. Kediri Tahun Ajaran 2015. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No. 2, Desember 2015.
- Rohana Sufia, Sumarmi dan Ach. Amirudin. Kearifan Lokal dalam Melestarikan Lingkungan Hidup (Studi Kasus Masyarakat Adat Desa Kemiren Kecamatan Glagah Kabupaten Banyuwangi). *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1 No. 4, April 2016.
- Sumarni. Media Grafis Kartu pada Materi Menghargai Jasa dan Peranan Tokoh untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Pendidikan Indonesia*, Vol. 3 No. 2, 2017.
- Yoga Anjas Pratama. Media Komik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung. *Jurnal Mudarrisuna*, Vol. 8 No. 2, Juli 2018.
- Zinnurain. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Sholat untuk Sekolah Dasar. *jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 2 No.2, Oktober 2015.
- Robi Cahyadi dan Wiwin Hariana, Wawancara guru MI Darul Huda dan SDN 1 Kedaton, 11 November 2019 dan 27 Januari 2020.